Apple DiSK

Il mensile con disco programmi per Apple II

Sped. in Abb. Postale Gr. III/70%
Anno II-Luglio/Agosto 87
Numero 11 - **L. 15.000**

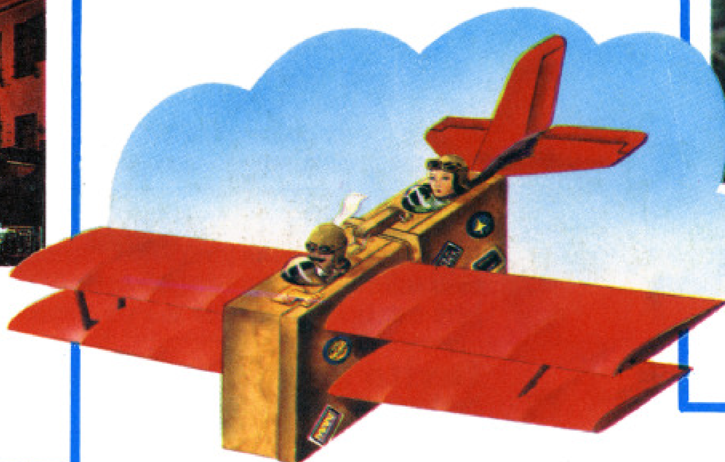


DISCO REGISTRATO SUI DUE LATI

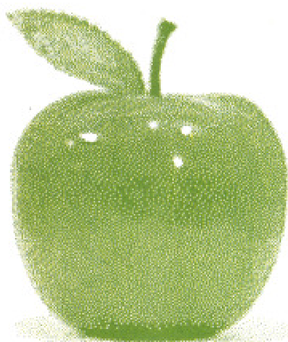


FRANCESE
Continua il grande corso di lingua

VIAGGIARE
Il mal di fuso si affronta così



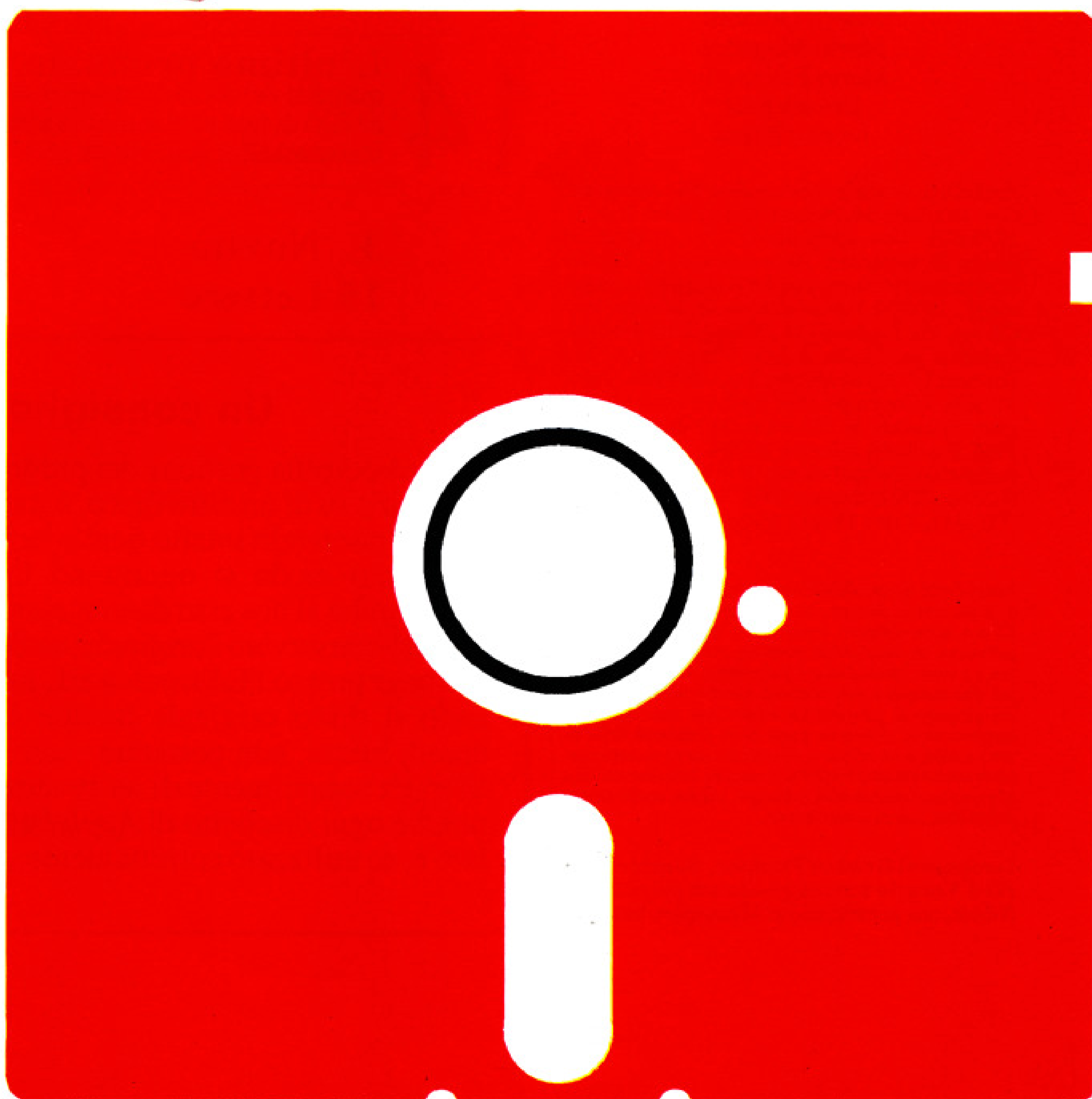
GIARDINIERE
Tutti i lavori nell'orto e in giardino



MANGIAMELA
Esche e trucchi per l'insaziabile bruco



ORE CHIARE
Quanto dura il giorno?



DIREZIONE GENERALE E
AMMINISTRAZIONE

Editronica srl

20122 Milano - C.so Monforte 39
Tel. 02/702429 - Telex 350132 Macorm I

Direttore Responsabile
Stefano Benvenuti

Coordinamento editoriale
Francesca Marzotto

Progetto grafico
Domenico Semprini

Impaginazione elettronica
Adelio Barcella

Collaboratori
Eleonora Boffelli
Giorgio Caironi
Mirko Diani
Marco Gussoni
Mario Magnani
Mario Pettenghi
Dolma Poli
Ivonne Rossi

AppleDisk è una pubblicazione Editronica srl, C.so Monforte 39, Milano. Conto Corr. Post. n. 19740208. Una copia L. 15.000. Arretrati: il prezzo di copertina. Abbonamento 10 numeri (con in dono 10 dischi vergini in elegante confezione) L. 150.000. Periodico mensile. Stampa: VEGA sas, Via Teodo-sio 17, Milano. Distribuzione esclusiva per l'Italia A.&G. Marco S.p.A. Via Fortezza 27, 20126 Milano, Tel. 02/25261, Telex 350320. ©Copyright 1987 by Editronica srl. Registr. Tribunale di Milano n. 312 del 7 giugno 1986. Pubblicità inferiore al 70%.
Pubblicità: Studiosfera sas, 1ª Strada 24, Milano S. Felice, 20099 Segrate (MI), Tel. 02/ 7533939 - 7532151, Telex 350132 Macorm.

Tutti i diritti di riproduzione e traduzione di testi, articoli, illustrazioni, disegni, listati dei programmi, fotografie ecc. sono riservati a termini di legge. I programmi pubblicati su AppleDisk possono essere utilizzati per scopi privati, scientifici e dilettantistici, ma ne sono vietati sfruttamenti e utilizzazioni commerciali. L'utilizzo dei programmi proposti da AppleDisk non comporta responsabilità alcuna da parte della direzione della rivista e della casa editrice, che declinano ogni responsabilità anche nei confronti dei contenuti delle inserzioni a pagamento. I manoscritti, i disegni, le foto, anche se non pubblicati, non si restituiscono.

I programmi **Graden Planner, Sunrise Sunret** e **Voratio** sono originalmente pubblicati da *Nibble*, una pubblicazione Microsparc Inc.

Sommario

Un consiglio pratico

Per una corretta gestione dei programmi di *AppleDisk*, è bene trasferirli su di un altro disco, o meglio ancora dividerli su più dischi, lasciando intatto quello originale.
In questo modo si otterranno inoltre due vantaggi: se un programma si dovesse danneggiare, se ne potrà rifare la copia, avendo conservato l'originale; se dovesse sorgere un motivo di reclamo presso l'Editronica srl, lo si potrà documentare inviando il disco originale intatto: quelli già manipolati dagli utenti, infatti, non potranno essere tenuti in considerazione.
Si tratta naturalmente di un'avvertenza puramente cautelativa, poiché ogni dischetto di *AppleDisk* è accuratamente controllato e, se utilizzato correttamente, non riserva alcuna sorpresa.

Novità



LaserWriter, ma a colori

Il business è iniziato con le fotocopie, ora il mercato più appetibile è il Desktop Publishing. Lo dimostrano questi due prodotti ideati per favorire i servizi di copiatura ma che allargheranno gli orizzonti dell'editoria da tavolo introducendo la possibilità di colorare i propri elaborati.

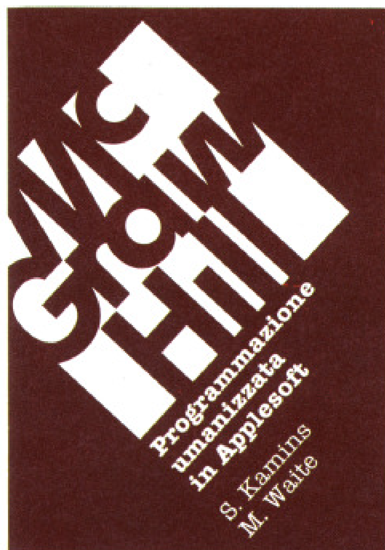
In diretta concorrenza con la Apple, la Rank Xerox si è buttata con decisione nel mercato del Desktop Publishing. Il sistema che propone non è compatibile con Apple, ma la Rank Xerox (leader nel settore delle macchine fotocopiatrici) presenta una linea di supporti molto interessanti e utilizzabili anche dagli utenti Apple: in particolare segnaliamo i fogli in formato A4.

Questi fogli sono disponibili in una vasta gamma di colori e in diverse grammature e possono essere acquistati nei centri di copiatura Rank Xerox.

La seconda novità si chiama Omicron 2000, un sistema semplice che permette di trasformare in pochi secondi qualsiasi documento, fotocopiato o stampato con la tecnologia laser, in stampa a colori. Dov'è il trucco? La logica è abbastanza semplice: basta scegliere il foglio del colore desiderato, scelto in una gamma di 60 tonalità delle quali 14 metallizzate, applicarlo sopra il documento fotocopiato o stampato e inserire il tutto nella macchina Omicron 2000, visibile nella fotografia a lato. Il colore verrà applicato solo nei punti dove il toner della fotocopiatrice o della stampante laser è depositato. In meno di dieci secondi, senza bisogno di agenti chimici, solventi, o particolari procedimenti si potrà ottenere la stampa a colori. La macchina Omicron 2000 costa di listino al pubblico 2,5 milioni, iva esclusa, le confezioni da 100 unità di fogli coloranti costano dalle 90 alle 140 mila lire (iva esclusa) secondo il tipo, opaco, metallizzato o pastello.

Per ulteriori informazioni è possibile rivolgersi direttamente alla Omicron, via Della Guerrina 108, Monza (MI), telefono 039/839215.

Libri



Il segreto dei programmi di successo non sta solo nella velocità e nella potenza ma soprattutto nella semplicità di utilizzo e nel rapido apprendimento. E' difficile trovare un utente finale disposto a lunghe sessioni di apprendimento o rassegnato a costosi corsi presso le software house. Il libro illustra come costruire una solida e amichevole interfaccia utente. Quanto mai indovinato il titolo, all'apparenza curioso: per programmazione "umanizzata" si intende letteralmente la realizzazione di programmi a misura d'uomo, e il volume indica come crearli con sofisticati controlli di errore, routine di verifica degli input, ma anche con consigli "esterni" sulla realizzazione di manuali e documenti illustrativi.

Programmazione umanizzata in Applesoft di S. Kamins e M. Waite
McGraw Hill, pagine 208, Lire 21.000.



Per chi vive di solo Apple ecco sessantacinque programmi pronti per essere lanciati, per altrettante applicazioni commerciali ed economiche. Esercizi matematici per studenti, calcoli complessi di pareggio ed equilibri, break even point per nuove imprese commerciali, valutazione di interessi bancari, calcoli di valori medi, regressioni lineari, deviazioni standard, analisi delle tendenze della borsa...

Sono solo alcune delle applicazioni realizzabili con i listati presentati in questo volume. Listati da battere sul proprio Apple, ma soprattutto da studiare e capire, per creare delle routine da integrare in programmi più complessi e personalizzati costruiti passo per passo.

Economia e finanza personale in Apple Basic di Stanley R. Trost
Franco Muzzio & C pagine 176, Lire 18.000.

Maestro ortolano

Pianta per pianta ora potete pianificare il vostro orto sullo schermo Hi-Res dell'Apple. E poi calcolare quanto denaro risparmiate. Ideale per chi ha il pollice verde e per tutti i gastronomi naturalisti.



E' finalmente arrivato il momento di cominciare a pianificare il vostro orto. Senza dubbio avete studiato e ristudiato per tutto l'inverno i cataloghi di sementi. Ricordate quegli zucchini che avete buttato via l'estate scorsa? E non rimpiangete di non aver seminato più pomodori? Con Garden Planner, il pianificatore dell'orto, potrete predisporre l'orto fila per fila, e analizzare il risparmio che otterrete coltivando di persona gli ortaggi.

Potete progettare e stampare vari schemi, e scegliere quello che più si adatta alle vostre esigenze e allo spazio disponibile. C'è una guida che elenca la profondità alla quale si deve seminare o piantare, i tempi di maturazione, le temperature del terreno, la spaziatura fra fila e fila e fra pianta e pianta, e altri dati ancora, per 45 ortaggi comuni. Potete salvare i vostri piani su dischetto, e stampare rappresentazioni grafiche dell'orto se avete una scheda d'interfaccia stampante con capacità grafiche.

La realizzabilità economica può essere determinata prima che scegliate effettivamente il piano definitivo. Potete perfino fare una valutazione economica fila per fila per vedere dove potete risparmiare. In breve, Garden Planner è la vostra guida per avere un orto efficiente e produttivo.

I file del programma

Garden Planner consta di: due programmi in Basic (GARDEN PLANNER e CONFIGURE), un programma di gestione del cursore in linguaggio macchina (CURSORE), due tavole delle figure che contengono le immagini degli ortaggi e i caratteri di testo ASCII usati sullo schermo Hi-Res (FIGURE.G e FIGURE.TESTO) e due file di testo che contengono i dati relativi alla guida per la semina (NOMI.G e GUIDA.G).

GARDEN PLANNER - MENU PRINCIPALE
(C) 1987 BY EDITRONICA & MICROSPARC.
=======================================

GESTIONE ORTO
UTILITY GRAFICA/DISCO
CONFIGURA SISTEMA
FINE

=======================================
<- -> SELEZIONA ...<RETURN> ESEGUI
PUOI USARE FRECCIA SU E FRECCIA GIU'
<ESC> TORNA AL MENU PRECEDENTE
=======================================

Figura 1.

Come si usano i programmi

Per usare Garden Planner accertatevi che il dischetto non sia protetto in scrittura e scegliete il n.2 dal menù principale dell'*AppleDisk*. Il programma si riloca sopra la pagina 1 della grafica, e il tempo di caricamento iniziale può essere un po' più lungo del solito, in quanto il programma viene caricato due volte, una al normale indirizzo di caricamento ($0801) e l'altra al nuovo indirizzo ($4001).

Configurazione del sistema

Il programma controlla che ci sia il file di configurazione del sistema, CONFIG.G. Se non esiste (questo accade solitamente solo la prima volta che eseguite il programma) viene offerta l'occasione di smettere o di eseguire CONFIGURE.

Quando viene eseguito CONFIGURE vengono visualizzati i parametri della configurazione di default in modo che li possiate cambiare. Indicate se avete una stampante, lo slot nel quale risiede la scheda di controllo, se la vostra scheda d'interfaccia ha la capacità di riversare testo e/o grafica, e i codici per l'effettuazione dei riversamenti di testo e/o grafica. In aggiunta potete selezionare il tipo del vostro monitor (a colori o monocromatico).

Come si usa Garden Planner

Quando il vostro sistema è stato configurato siete pronti a usarlo. La **figura 1** mostra il menù principale.

Dopo aver scelto la prima voce, Gestione orto, vengono visualizzate altre quattro opzioni. Queste sono:

- Layout orto
- Guida
- Figure/descrizioni
- Economia orto.

Per vedere le figure che indicano i vari ortaggi spostate il cursore a barra inversa sulla terza opzione e premete Return. Questa scelta visualizza tutte le figure con il relativo nome (**figura 2**).

Se siete nel bel mezzo della creazione di una disposizione dell'orto, scegliendo l'opzione Vedi figure, cancellerete la disposizione esistente, dato che entrambe le routine usano la pagina grafica Hi-Res.

Per vedere i dati della Guida alla semina scegliete la seconda opzione. Compare un breve menù. Su questo potete scegliere se visualizzare un'unica voce, stampare l'intera guida (se avete una stampante) o tornare al menù Gestione orto premendo Escape. Dopo il completamento di ciascuna funzione potete tornare alla Guida alla semina premendo Escape. Premendo un'altra volta Escape sarete riportati al menù principale Gestione orto.

Scegliete sul menù principale l'opzione Layout orto. Dato che a questo menù si può accedere da una schermata di disposizione esistente viene visualizzato un breve menù se è in corso una disposizione. Le scelte sono:

- Nuovo layout
- Lavora sull'attuale layout

Scegliendo Nuovo layout cancellerete dalla memoria la disposizione corrente. Per lavorare sulla disposizione corrente scegliete la seconda opzione. Sarete ricondotti al procedimento di disposizione dell'orto con tutte le semine esistenti intatte.

Viene visualizzata una breve descrizione delle esigenze di disposizione. Si suppone che l'orto sia press'a poco rettangolare e inizialmente occorre specificare solo la lunghezza delle file. Il numero di file sarà dettato dallo spazio che avete accordato e dai tipi di ortaggi da seminare.

Lo spazio fra le file dipende dai tipi di ortaggi che state seminando. La lunghezza delle file può andare da un minimo di 6 piedi (circa metri 1,80) a un massimo di 100 piedi (circa 30 metri). Quando è stata introdotta una lunghezza di fila valida viene visualizzata la schermata di disposizione dell'orto. I prompt alla base dello schermo mostrano le opzioni che avete.

Potete scegliere (con le frecce) la fila nella quale volete seminare, o premere Escape per abbandonare il Pianificatore di fila e visualizzare il menù Gestione orto. Quando scegliete una fila il numero di fila corrispondente lampeggia sulla sinistra del display. Quando avete la fila voluta premete Return. Il numero di fila smette di lampeggiare e compare alla base dello schermo un nuovo prompt, con un breve menù di due voci:

- Scegli fila n
- Riseleziona fila

Se scegliete Scegli fila n (n è il numero di fila) procedete come descritto qui sotto nella Scelta dell'ortaggio. Selezionate l'opzione Riseleziona fila per tornare ai numeri lampeggianti sulla sinistra dello schermo e scegliere da capo la fila da seminare.

Dopo aver selezionato la fila potrete vedere ciascun ortaggio a vostra disposizione per la semina utilizzando le frecce. A mano a mano che premete le frecce ogni figura compare, sequenzialmente, in una finestra di visualizzazione alla base dello schermo. Per vedere la descrizione di una qualsiasi figura premete il tasto del punto interrogativo quando l'ortaggio è visualizzato.

Quando avete scelto un ortaggio premete il tasto Return per andare avanti. Adesso introducete il numero dei piedi

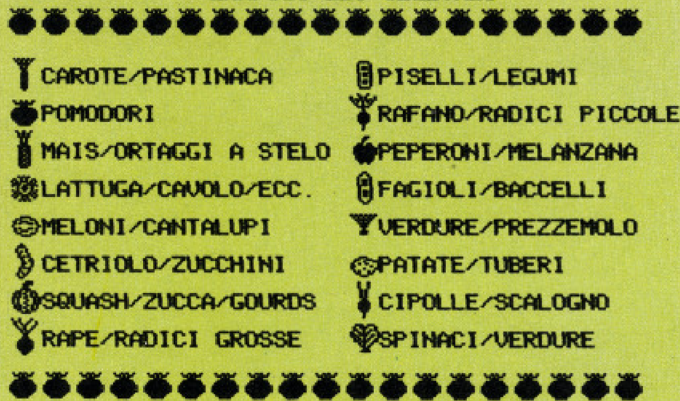


Figura 2.

di terreno nei quali intendete seminare questo ortaggio. Il numero non deve superare la lunghezza restante nella fila. La lunghezza rimanente è visibile nella prima riga dell'area dei prompt.

Dopo la vostra introduzione la figura appropriata viene seminata nell'orto e visualizzata nella corrispondente fila sullo schermo.

Ogni volta che rifate la scelta di una fila per la semina la vecchia fila viene cancellata e sostituita dalla vostra nuova introduzione. Dovete riseminare intere file alla volta, non singoli ortaggi o parte di una fila.

Quando l'orto è seminato come volete premete Escape per uscire dal pianificatore di fila e tornare al menù Gestione orto. Rifacendo la scelta dell'opzione Disposizione dell'orto potrete o continuare a lavorare al vostro piano di disposizione o azzerare la disposizione e ricominciare da capo, come il menù consente.

L'opzione Lavora sull'attuale layout permette di tornare alla disposizione corrente dell'orto e di ricominciare, o modificare, ciò che avete già fatto.

Quanto risparmiate

Sul menù principale sceglicte Gestione orto. Quindi scegliete Economia dell'orto. Questa opzione vi permette di raffrontare il valore del vostro raccolto previsto (o effettivo) con le spese sostenute.

Per ogni ortaggio viene visualizzato sullo schermo il numero dei piedi seminati. Dovrete fornire al programma i dati relativi al prezzo al dettaglio dei vegetali che avete coltivato...

Dopo ciascuna valutazione viene visualizzato alla base dello schermo un totale aggiornato. Quando sono stati introdotti i valori di tutti gli ortaggi seminati dovrete introdurre i valori per quattro aree di spesa, che ridurranno il valore economico del vostro rendimento. Dev'essere introdotto il costo di semi, piantine e via dicendo. Inoltre si devono introdurre le spese che avete sostenuto per la preparazione dell'orto (fertilizzanti, lavorazione del terreno, innaffiatura e controllo dei parassiti). Quando si introducono i dati per questa sezione, premendo Return si sposta il cursore alla voce successiva da introdurre, mentre Escape vi riporta al menù di Gestione orto. Quando avete completato la stima economica viene nuovamente visualizzato il menù principale.

Può darsi che la stima economica riveli che non risparmiate quanto pensate. Naturalmente nessuna valutazione economica può dare la misura dell'intima soddisfazione che vi dà coltivare di persona i vostri ortaggi. Per molti la vera ragione per cui coltivano un orto è proprio questa. Chi può attribuire un prezzo al profumo dei vegetali che crescono o allo stimolo che si prova battendo in astuzia gli insetti nocivi?

Garden Planner è stato ideato in modo da offrire la massima flessibilità nella pianificazione di un orto. Potete stampare le videate, salvarle, fare valutazioni economiche passo per passo mentre procedete, seminare e riseminare le righe fino a quando siete soddisfatti, e in generale modificare qualsiasi orto quanto vi piace prima di prendere la decisione definitiva.

Se la pianificazione del vostro orto comprende più di otto file dovrete creare un altro piano per trovar loro posto, e poi vi basterà incollare insieme gli stampati per fare il vostro piano definitivo.

Grafica e utility per dischetto

Tornate al menù principale premendo Escape dal menù Gestione orto e scegliete Utility Grafica/Disco. Questo menù offre le attività più svariate: vedere il disegno dell'orto, salvare su dischetto oppure caricare in memoria dal dischetto un disegno dell'orto.

Quando volete salvare un disegno dell'orto su dischetto dovete indicare il nome seguito da .LO (LayOut). Se non aggiungete voi questo suffisso lo farà il programma. Premendo Return quando vi viene chiesto un nome di file potete uscire dalla routine e tornare al menù Grafica/Utility di dischetto.

Se introducete un nome di file valido viene eseguito il Save o il Load. Quando viene fatto un Load va perduta la disposizione d'orto corrente. Il Save non influisce sulla disposizione e potete tornare a volontà alla sezione Economia dell'orto.

L'opzione Seleziona drive permette di esaminare il drive attualmente attivo (l'ultimo cui si è acceduto) e di cambiarlo se lo volete. Se avete due drive vi consigliamo di salvare tutta la vostra grafica su un unico dischetto per potervi accedere facilmente.

Se avete una stampante e una scheda d'interfaccia con capacità grafica, e avete definito il comando di stampa della grafica mediante l'opzione Configura sistema, nel menù comparirà l'opzione Stampa grafica. Se non viene soddisfatta alcuna di queste condizioni la scelta di menù non comparirà e non sarete in grado di stampare la grafica dell'orto direttamente dal programma Garden Planner. La dovrete invece salvare dal menù Grafica/Utility di dischetto e stampare in seguito da un programma separato.

Stampa della pagina grafica

Se la vostra interfaccia stampante non ha il comando per il dump della pagina grafica, potete salvare il vostro Orto su dischetto usando la voce del menù apposito, e quindi stamparlo mediante un'utility di stampa grafica (per l'ImageWriter e la DMP della Apple occorre usare il programma ImageWriter Tool Kit). ■

Copyright by Nibble e AppleDisk

Quanto dura il mal di fuso?



Soprattutto chi viaggia verso il lontano est si scontra inevitabilmente con i disagi del cambio di fuso... Ma quante ore, o addirittura giorni, debba durare il mal di fuso è prevedibile, a seconda delle località di partenza e arrivo. Ecco come.

I viaggiatori lo chiamano "jet-lag". Si tratta di un malessere diffuso nell'organismo che si manifesta normalmente con affaticamento e mancanza di appetito e di attenzione. Può capitare a tutti, ai più incalliti viaggiatori e a chi è al battesimo dell'aria, senza distinzioni.

Questo scombussolamento dell'organismo è dovuto al repentino cambiamento di fuso orario.

E' da notare che il mal di fuso si manifesta con maggiore frequenza da ovest verso est; per i viaggi, insomma, che seguono la rotazione oraria della terra. I più smaliziati viaggiatori si preparano a questi viaggi con anticipo e con sottili e astute tattiche, cercando di avvicinare gli orari dei pasti e del sonno a quelli che dovranno seguire nel corso del viaggio.

Ma molte volte ciò non è sufficiente: per ritrovare il proprio equilibrio dovrà passare ugualmente qualche giorno...

E chi si reca frequentemente fuori dal suo fuso, magari per affrontare importanti incontri d'affari che esigono una forma fisica ottimale, non può certamente perdere ogni volta numerosi giorni: sarebbe svantaggioso sul piano economico e su quello fisiologico!

FreeSoftware per Apple II

In Inglese

I seguenti dischetti sono disponibili a lire 25.000 se ordinati uno per volta. Alire 75.000 per cinque dischetti (praticamente 15.000 lire l'uno). A lire 90.000 per dieci dischetti (quindi 9.000 lire l'uno) e a lire 160.000 per chi li ordinerà tutti (e cioè 8.000 lire l'uno). Questi prezzi si intendono Iva e spedizione comprese. Utilizzare il tagliando del Disk Service, specificando il codice.

AP01/FSII. 30 proposte di Hello per lo startup dei dischetti e 10 soluzioni per altrettanti menù di programmi. Nei linguaggi Basic, Integer e linguaggio macchina a scelta tra startup grafici, di utilità e personalizzati.
AP02/FSII. Oltre 40 programmi che spaziano nel campo della matematica e della statistica: convertitore di misure, convertitore di gradi Fahrenheit-centigradi, equazioni, metodo di Fourier, seno e coseno, inversioni di matrice, n fattoriale, esercizi e dimostrazioni varie di statistica e plottaggio.
AP03/FSII. Omnifile. Database di immediato utilizzo per le più semplici esigenze di archiviazione.
AP04/FSII. Bank'n, un programma che trasforma l'Apple II in un fedele banchiere che tiene conto di tutte le operazioni effettuate sul vostro conto corrente.
AP05/FSII. 20 programmi di grafica: alfabeto, animazione e suono, dimostrativi, immagini digitalizzate, vacanze, pagine grafiche 1 e 2, subroutine in Hi-res, poster di Snoopy.
AP06/FSII. Oltre 40 fra dimostrativi e utility grafiche: 10 funzioni geometriche, checker-board per il colore, Hi-res dump su Epson, 3-D, Invert Hi-Res page , shape table Assembler, Spirograph, animazione in alta risoluzione.
AP07/FSII. Oltre 20 programmi e utility musicali: Apple Music Maker, Apple Organ, Happy Birthday, Sxotic sounds, Siren, Song writer, utility per riconoscere i numeri dei toni e la durata degli stessi oltre a numerosi demo di musiche famose.
AP08/FSII. Comunicazioni, un menù di 10 voci per comunicare meglio con l'Apple II: Pickup, Autodial, Basic extractor, Sourceon, Dow Jones converter, Micromodem flags, Alarm, Selftest II, Transfer, Store & Forward.
AP09/FSII. 14 programmi richiamabili da un menù dedicati al mondo della fisica: Vector resolution, Vector addition 1 e 2, Dot e cross products in m/d form, Vector/scalar quiz, Circular motion, Kinematics e altro ancora.
AP10/FSII. Dalla serie di adventure del fantastico mondo di Eamon, un gioco di avventura che vi porterà nella tana del minotauro.
AP11/FSII. 20 passatempi per un relax al computer: Computer Ralph, Analyst computer, Decision maker, Oroscopo, Poeta, Ad lib 1, Xalcolo delle probabilità, Xalendario perpetuo, Mirror print image e altro ancora.
AP12/FSII. Satelliti, costellazioni, pianeti, conversioni astronomiche: 10 programmi per sapere tutto sull'astronomia, segni zodiacali compresi.
AP13/FSII. Quiz, messaggi musicali, storia in alta risoluzione grafica, calendari, festività: tutto per un corretto e originale insegnamento della religione cristiana.
AP14/FSII.15 programmi di utilità generale: Dieta, Contacalorie, Ricette, Bioritmi, Test di longevità, Reader improver, Grandapple clock, Calendario, database per anniversari e compleanni, e un word processor.
AP15/FSII. 15 giochi in stile videogame: Volleyball, Snake, 3-D tic tac toe, Crypto, Orbit, Solitaire, Del mar, Craps, Apple capture e altri ancora.
AP16/FSII. Oltre 20 giochi dei quali la maggior parte di simulazioni e di strategia: Football americano, French military game, Xombat, World maze war, Golf, Horse race, Hockey, Ping pong, Gold mine, Kingdom, Black jack, Survive e altri ancora.
AP17/FSII. Oltre 20 utility con un catalog un po' particolare: per ogni file viene descritta la funzione del programma oppure se è semplicemente un file usato come routine.. Fra gli altri: Disk arranger, Disk check, Disk map, Disk scan, Disk cat, Catalog management, Krunch, Fastboot, Undelete.
AP18/FSII. Oltre 20 utility: Map a file, Post editor, Bootleg assembler, Copy single drive, Disassembler machines code, Disk quick e tante altre.
AP19/FSII. Education. Una decina di programmi didattici di matematica e aritmetica.
AP20/FSII. Business. Strumenti e programmi per imparare le operazioni di borsa e per gestire il portafoglio titoli.
APTOT/FSII. Utilizzate questa sigla per ordinare tutti e 20 i dischi di FreeSoftware al prezzo particolare di 160 mila lire (8.000 a dischetto).

Compilare e spedire il tagliando qui sotto a *AppleDisk*, Editronica srl, Corso Monforte 39, 20122 Milano

Vogliate inviarmi i seguenti dischetti:

N. AP __ / __ __ __ (×11)

Cognome............................ Nome............................

Via............................ CAP............................

Città............................ Prov............................

Scelgo la seguente formula di pagamento:

☐ allego assegno di L. .... non trasferibile intestato a Editronica Srl.

☐ allego ricevuta di versamento di L. .... sul cc/p n. 19740208 intestato a Editronica srl, C.so Monforte 39, 20122 Milano.

☐ pago fin d'ora l'importo di L. .... con la mia carta di credito

Bankamericard N. .... scadenza ....
autorizzando la Banca d'America e d'Italia ad addebitarne l'importo sul mio conto.

Data............ Firma ....

☐ Desidero fattura. Il mio codice fiscale/partita Iva è: ....

Come si usa il programma

La durata del malessere varia a seconda della lunghezza del volo, dell'ora di partenza e di arrivo e del numero di fusi attraversati. Il programma proposto in questo numero di *AppleDisk* permette di effettuare un calcolo approssimativo sul tempo di pieno recupero per l'adattamento alle nuove routine orarie.

Lanciato il programma Fuso Sfuso dal menù di *AppleDisk*, il computer propone una breve videata introduttiva; per procedere è sufficiente battere il tasto P; il tasto M permette invece di ritornare al menù principale.

I dati necessari

Primo input da inserire è la durata del volo espressa in ore e minuti: per esempio, un volo di sette ore e mezzo va scritto come 7.30. Non si può scrivere 7.3 poiché il programma interpreterà il dato come sette ore e tre minuti.

Di seguito viene richiesto l'inserimento dell'ora locale di partenza da scegliersi in queste cinque fasce orarie: dall'1 alle 8, dalle 8 alle 12, dalle 12 alle 18, dalle 18 alle 22, dalle 22 all'1. Stesso discorso vale per quanto riguarda l'ora di arrivo che dovrà essere sempre digitata nell'ora del luogo di destinazione.

Successivamente andrà indicato il fuso orario della destinazione, un numero compreso tra meno dodici e più dodici, in accordo alla classica tabella dei fusi.

A questo punto, il programma richiede pochi secondi per elaborare i dati e per emettere la diagnosi, ovvero per comunicare quanti giorni di riposo sono necessari per adattarsi completamente e tornare in piena forma.

Ancora una volta il vostro Apple dispone di una comoda utility da tenere a portata di mano e sfruttare ogni volta che capiterà l'occasione di un volo internazionale, magari per le imminenti vacanze estive. Buon atterraggio! ■

Quando tramonta il sol

Pianificate la vostra esistenza calcolando precisamente il sorgere e il calar del sole, le ore del crepuscolo, in qualsiasi stagione e in tutte le località. Ideale per astronomi, globe-trotter giramondo e distratti in genere.

Lunghi e sonnolenti pomeriggi estivi, fresche serate d'ottobre. Che differenze nella durata del giorno. Perfino in quest'epoca di alta tecnologia il ritmo della vita quotidiana si basa sul sorgere e sul calar del sole. E' l'ora in cui il sole tramonta a stabilire se ce la farete a giocare un po' a tennis dopo il lavoro, o se avrete solo il tempo di portare a spasso il cane.

Per poter sincronizzare l'esistenza con il sole ecco un programma che determina l'ora in cui esso si leva e cala in ciascun giorno dell'anno, a quasi ogni latitudine e longitudine del globo. D'ora in poi, quindi, potrete progettare la vostra partita di tennis con un mese d'anticipo, o anche un anno se volete, clima permettendo.

Il programma Alba e Tramonto permette di stampare le informazioni per un anno intero. Oltre alle ore del sorgere e del calar del sole, che formano la base del programma, vengono date anche le ore del crepuscolo mattutino e di quello serale.

Verso il crepuscolo

La conoscenza delle ore d'inizio e fine del crepuscolo astronomico potrà essere preziosa a chi si dedica ogni tanto all'osservazione delle stelle e dei pianeti. Il crepuscolo astronomico ha inizio quando la prima luce fa ingresso nel



Prov.	Long.	Lat.	Prov.	Long.	Lat.	Prov.	Long.	Lat.
AG	-13.3	37	MS	-10	44	BZ	-11.15	46
AL	- 8.3	44	MT	-16.3	40	CA	-9	39
AN	-13.3	43	NA	-14.15	40	CB	-14.3	41
AO	-7.15	45	NO	-8.3	45	CE	-14.15	41
AP	-13.3	42	NU	-9.15	40	CH	-14	42
AQ	-13.15	42	PA	-13.15	38	CL	-14	37
AR	-11.45	43	PC	-9.3	45	CN	-7.3	44
AT	-8	45	PD	-11.45	45	CO	-9	45
AV	-14.45	41	PE	-14	42	CR	-10	45
BA	-16.45	41	PG	-12.15	43	CS	-16.15	39
BG	-9.3	45	PI	-10.15	43	CT	-15	37
BL	-12	46	PN	-12.3	46	CZ	-16.3	39
BN	-14.45	41	PR	-10.15	44	EN	-14.15	37
BO	-11.15	44	PS	-12.45	44	FE	-11.3	44
BR	-17.45	40	PT	-10.45	44	FG	-15.3	41
BS	-10	45	PV	-9	45	FI	-11.15	43

Prov.	Long.	Lat.	Prov.	Long.	Lat.	Prov.	Long.	Lat.
PZ	-15.45	40	FO	-12	44	TE	-13.3	42
RA	-12	44	FR	-13.15	41	TN	-11	46
RC	-15.3	38	GE	-8.45	44	TO	-7.3	45
RE	-10.3	44	GO	-13.3	46	TP	-12.3	38
RG	-14.55	37	GR	-11	42	TR	-12.3	42
RI	-12.45	42	IM	-8	44	TS	-13.45	45
RO	-11.45	45	IS	-14.15	41	TV	-12.15	45
Roma	-12.15	42	LE	-18.15	40	UD	-13	46
SA	-14.55	40	LI	-10.15	43	VA	-8.45	45
SI	-11.15	43	LT	-12.45	41	VC	-8.15	45
SO	-9.45	46	LU	-10.3	43	VE	-12.15	45
SP	-9.45	44	MC	-13.15	43	VI	-11.3	45
SR	-15.15	37	ME	-15.3	38	VR	-11	45
SS	-8.3	40	MI	-9	45	VT	-12	45
SV	-8.15	44	MN	-10.45	45	MO	-10.45	44
TA	-17.15	40						

In queste due tabelle i dati relativi alla longitudine e alla latitudine di tutte le province italiane.

cielo mattutino (l'albeggiare) e termina quando tutta la luce solare diffusa è sparita dal cielo serale. Questi eventi si verificano quando il sole è 18 gradi sotto l'orizzonte. Alba e Tramonto calcola il crepuscolo astronomico e, come punto di riferimento rapido, la durata del crepuscolo.

L'equazione dell'ora è la correzione (in minuti e secondi) che dovreste fare ogni giorno se leggeste l'ora su una meridiana.

E' un'informazione che rientra nella categoria delle curiosità: interessante ma non molto utile (a meno che non abbiate una meridiana).

Come funziona il programma

Quando si lancia il programma lo schermo si commuta automaticamente sulle 80 colonne (se è installata una scheda Apple standard). Poi vengono richieste varie informazioni. Anzitutto introducete la latitudine, poi la longitudine, come da **tavola 1.**

Introducete questi numeri come gradi e decimali di grado (cioè come 37.7 e non come 3742).

Quindi introducete i mesi iniziale e finale. Se volete avere informazioni per tutto l'anno questi numeri dovranno essere rispettivamente 1 e 12. Poi introducete l'anno. Infine, dopo un po' di riassetto interno, potrete scegliere fra accettare o reintrodurre i dati.

Dopo che avete accettato i dati immessi il programma stamperà il quadro dell'alba e del tramonto per il mese, o i mesi, che avete scelto.

Il quadro dà le ore dell'inizio del crepuscolo mattutino, del sorgere del sole, del calar del sole e della fine del crepuscolo serale.

Se il vostro computer ha 80 colonne o avete scelto l'output sulla stampante vengono stampate anche la durata del crepuscolo e l'equazione dell'ora.

Se nelle tre colonne del crepuscolo compare N/D, ossia "non disponibile", ciò vuol dire che in quel giorno il crepuscolo non termina mai.

L'output sulla stampante è continuo nella fascia da voi scelta, mentre l'output sullo schermo si arresta dopo ogni gruppo di undici giorni.

A questo punto potete premere o Return per continuare l'output con la schermata seguente o Escape per mettere fine all'output. Quando avete finito viene chiesto: "Un altro?".

Il programma non tiene conto dell'ora legale. Tuttavia per i mesi compresi fra aprile e ottobre viene stampato in cima a ogni schermata o a ogni tabulato un messaggio che la rammenta.

I fusi orari vengono calcolati sulla base delle normali divisioni di 15 gradi.

Personalizzazione

Se la vostra interfaccia con la stampante è in uno slot diverso dallo slot 1 basta cambiare il valore di PS a linea 400 con il numero di slot corretto.

La linea 610 richiama la subroutine che comincia dalla linea 1820. Questo insieme di formule (ovviamente comprese le istruzioni DATA delle linee 1940-2020) calcolano la longitudine del sole (un numero particolarmente cruciale) per qualsiasi anno dal 4000 A.C. al 2800 D. C.

Se effettuate i calcoli alla stessa longitudine e latitudine potete semplificare l'introduzione dei dati eliminando le linee 470-520 e 670 e aggiungendo:

```
470 P = Vostra latitudine : PP = P
480 L = Vostra longitudine : LL = L
```

Se volete disabilitare l'operazione automatica delle ottanta colonne (magari a causa di un'insufficiente risoluzione orizzontale del vostro televisore o monitor) eliminate le linee 430-440 e sostituitele con:

```
430 G$ = "N" : S8=0
```

Un ultimo appunto, per soddisfare anche i più esigenti.

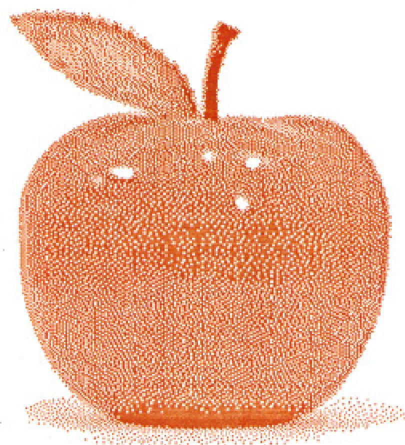
Poiché il programma non tiene conto delle variazioni di caratteristiche quali l'altitudine o la forma dell'orizzonte; i tempi calcolati possono avere uno scarto di qualche minuto per la vostra specifica località.

La discrepanza tra i valori forniti e quelli reali è comunque assolutamente trascurabile. ■

Copyright by Nibble e AppleDisk

Invito a cena con Voratio

Un arcade game dal ritmo incalzante, in grafica ad alta risoluzione e con diciannove livelli di gioco: Voratio vi sfida a controllare il tremendo e famelico verme nei suoi intricati tour nel deserto.



Le sabbie di Tilcon si agitano lievemente. Le dune si smuovono con un sommesso fruscìo, poi tutto tace. Solo la brezza increspa la superficie del deserto.

Giù nel profondo il verme ha smesso di spostarsi. Qui c'è cibo in abbondanza, e mangiare è appunto la specialità di Voratio. Insaziabile e onnivoro, Voratio mangia tutto quello che incontra sul suo cammino. Un giorno sarà più grosso di qualsiasi predatore del deserto, ancor più grosso del grande Sartar. Allora lascerà le dune e troverà cibo da qualche altra parte di Tilcon... e oltre.

Voratio è un gioco che richiede pazienza, strategia e rapidità di manovra. In questa avventura guidate un famelico verme alla ricerca di cibo. Ci sono diciannove livelli di difficoltà, e ciascuno di essi presenta nuove barriere e nuove sfide. Il concetto generale è molto semplice: mangiare le mele ed evitare qualsiasi altra cosa, in particolare i letali funghi. Voratio cresce a mano a mano che mangia le mele, e quindi dovete badare a non sbattere nella sua coda.

Le azioni di Voratio sono comandate da quattro tasti. I tasti J e K fanno girare la testa di Voratio di 15 gradi, rispettivamente a sinistra e a destra. Il tasto F aumenta la velocità di trasferimento di Voratio, e il tasto D la diminuisce. La barra spazio blocca l'azione fino a quando viene premuto un altro tasto, e il tasto Escape mette fine al programma. Il tasto L vi fa avanzare al livello successivo.

Se Voratio urta qualsiasi cosa non sia una mela muore all'istante. All'inizio della partita Voratio ha tre vite e se raggiungete 10.000 punti, viene aggiunta una vita supplementare. Ogni mela che Voratio mangia vale 100 punti al primo livello, e un numero progressivamente maggiore di punti ai livelli più alti. Se percorrete un intero livello senza che Voratio muoia ottenete un bonus di 1.000 punti. ■

Copyright by Nibble e AppleDisk

ARRETRATI

ARRETRATI

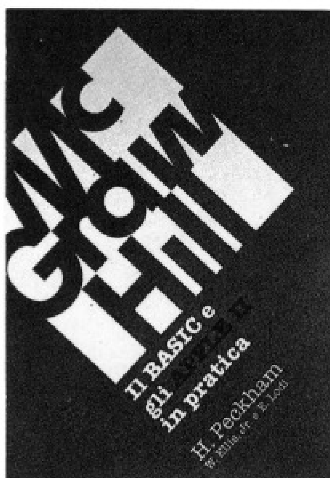
ARRETRATI

Le edicole in genere non accettano richieste di arretrati, se non per le pubblicazioni a dispense. Se non volete perdere qualche numero di *AppleDisk*, vi suggeriamo di prenotarlo ogni mese presso il vostro edicolante di fiducia. Gli arretrati di cui siete sprovvisti possono essere comunque richiesti direttamente a Editronica srl al prezzo di copertina, utilizzando il tagliando pubblicato in copertina.

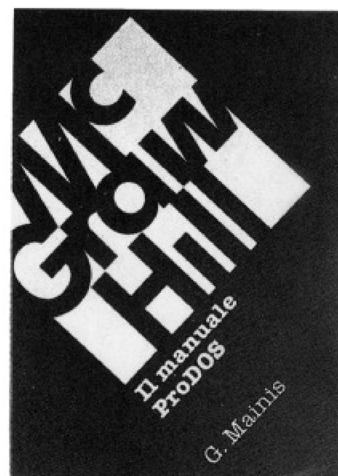
13 SUPER LIBRI



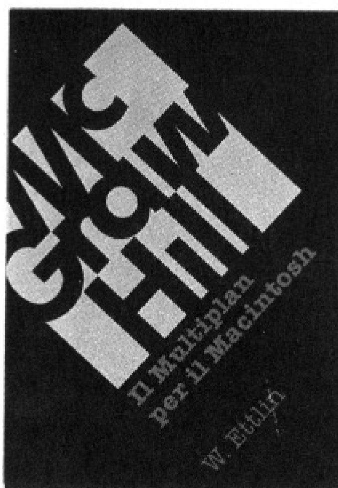
PER II, //e, //c MACINTOSH



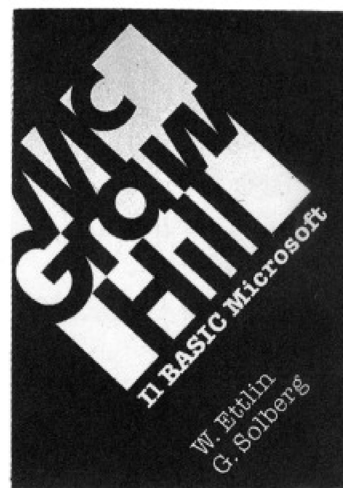
Il Basic e gli Apple II in pratica. Questo volume accompagna gradualmente l'utente, al quale non è richiesta alcuna conoscenza matematica o informatica di base, dai primi approcci alla tastiera fino alla completa padronanza del computer e della programmazione. È il lettore a decidere se passare al successivo capitolo o ritornare ad approfondire quanto gli è stato appena spiegato. 310 pagine, 28.000 lire.



Il manuale ProDOS. Il ProDOS costituisce un significativo passo avanti rispetto al diffuso ma ormai un po' invecchiato DOS 3.3. Questo manuale introduce ai numerosi e complessi aspetti del ProDOS, dedicando particolare attenzione alla struttura ad albero dei directory, alla compatibilità con il DOS 3.3 e con il SOS e alla programmazione in Basic Applesoft sotto ProDOS. 200 pagine, 25.000 lire.



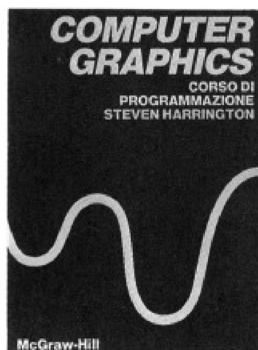
Il Multiplan per il Macintosh. Oltre la pura semplice descrizione del funzionamento del foglio elettronico, introduce l'utente all'uso di uno strumento di lavoro integrato che permette di svolgere una quantità insospettabile di attività diverse in ogni area del lavoro d'ufficio o nella professione: modifiche, tagli, spostamenti, rimontaggi, dal bilancio di una società al campionato di calcio. 210 pagine, 26.000 lire.



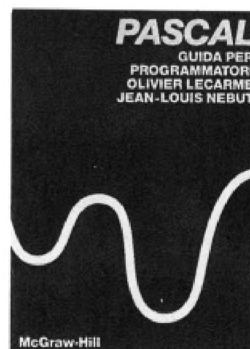
Il Basic Microsoft. Il libro comprende un'analitica descrizione dell'uso di tutte le istruzioni, funzioni, comandi e operatori, organizzata in un vero e proprio corso di programmazione: loop, array, gestione di stringhe, formattazione dell'output, subroutine, debugging, uso dei menu, gestione dei file ad accesso casuale e sequenziale, file di chiavi e puntatori. Ricchissima documentazione esemplificativa. 432 pagine, 38.000 lire.



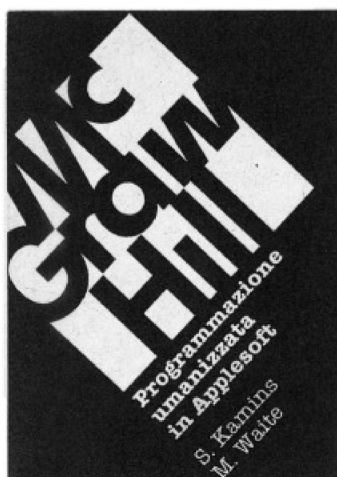
Genitori nell'era del computer. In che modo è possibile servirsi del computer nell'educazione dei figli? In che misura il computer cambierà la scuola? Qual è il software più adatto a stimolare la creatività dei bambini? A queste domande - e ad altre ancora - Pter Scharf dà delle risposte basate sulla sua esperienza in famiglia (quattro figli maniaci del computer) e nelle scuole statunitensi. 256 pagine, lire 19.000.



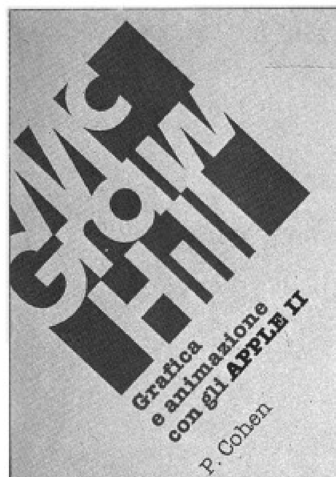
Computer Graphics. L'approccio seguito da Harrington rende accessibile il libro a un pubblico con basi matematiche elementari e concatenando la spiegazione dei vari algoritmi in modo da portare il lettore anche alla realizzazione di un package grafico ben costruito e basato su concetti di standardizzazione delle funzioni. 520 pagine, 39.000 lire.



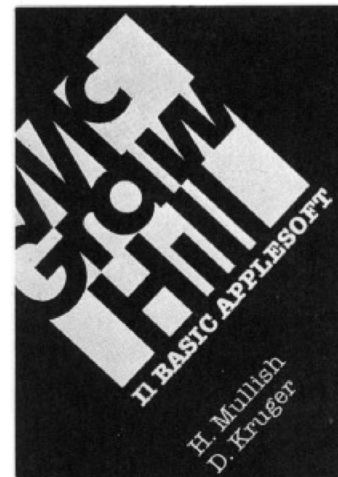
Pascal. Guida per programmatori. Il libro può essere usato per un corso intermedio da coloro che scrivono programmi più avanzati, ma il suo fine principale è quello di servire come libro di testo per l'autoapprendimento, poiché esso offre una trattazione esauriente del Pascal e una descrizione fedele e precisa del linguaggio standardizzato dall'ISO e dagli isituti nazionali di standardizzazione. 292 pagine, 29.000 lire.



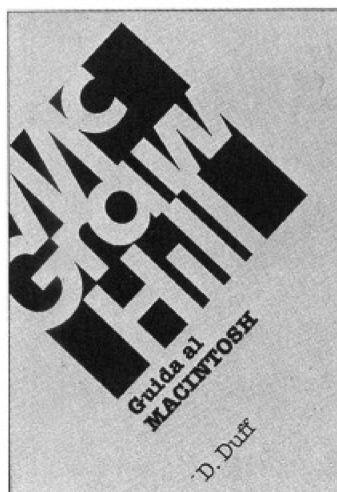
Programmazione umanizzata in Applesoft. Riassume tutte le tecniche che vengono comunemente impiegate dagli esperti di software per rendere più amichevoli i programmi. Vengono infatti affrontati tutti gli aspetti di queste tecniche: sia quelli interni al software, come routine a prova d'errore o di formattazione dell'input, sia quelli esterni, come la documentazione e i manuali operativi. Il libro include un quiz mnemonico e un'agenda telefonica. 208 pagine, 21.000 lire.



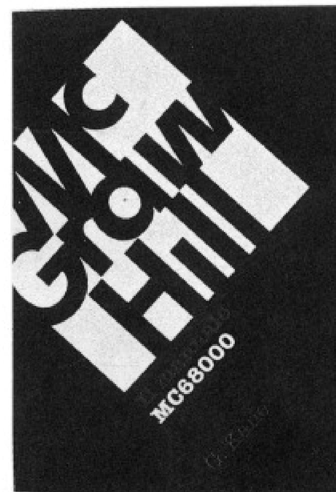
Grafica e animazione con gli Apple //. Questo libro vuole guidare gli appassionati nella complessa materia della grafica e dell'animazione, prendendoli per mano dai primi rudimenti attraverso numerosi esempi e applicazioni, fino a una completa comprensione dei principi e dei metodi della computer graphics. Gli esempi sono applicati alla famigla degli Apple //: II Plus, //e e //c. 160 pagine, 17.000 lire.



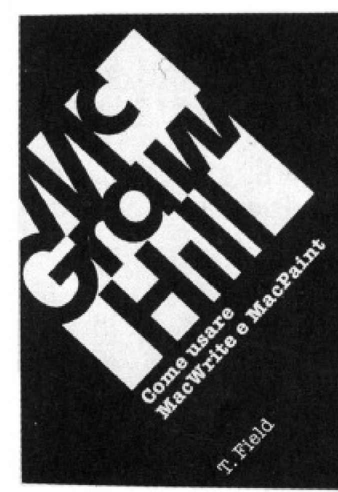
Il Basic Applesoft. In 16 capitoli, un metodo graduale che non presuppone alcuna conoscenza di base. Tra gli argomenti trattati: uso interattivo del computer, sintassi dei comandi DOS, formattazione dell'input e dell'output, array, selezione e ordinamento dei dati, grafica a bassa e ad alta risoluzione, trattamento dei file su disco, debugging, riepilogo delle istruzioni, comandi e funzioni Applesoft. 232 pagine, 19.000 lire.



Guida al Macintosh. Fin dal primo approccio, il Mac è molto amichevole, e offre sul video una scelta tra varie opzioni, rappresentate da icone. In questo modo l'utente può scegliere una o più di queste funzioni potendo tranquillamente ignorare ciò che avviene all'interno della macchina e superando così la naturale diffidenza che a volte i computer ispirano. Lo strumento fondamentale per questo rapporto amichevole con il Mac è il mouse. 224 pagine, 22.000 lire.



Il manuale MC68000. La famiglia di questo microprocessore trova un utilizzo vastissimo in workstation, sistemi CAD/CAM, sistemi di commutazione telematici, robot e controllori di processo, oltre che nei microcomputer di recente realizzazione, come Macintosh, Sinclair QL, HP 9816. Questo manuale è una preziosa fonte di informazione per gli appassionati che vogliono cimentarsi con la programmazione in Assembler. 168 pagine, 16.000 lire.



Come usare MacWrite e MacPaint. Molto più di quanto facciano i manuali operativi allegati ai programmi, questo volume svela ogni trucco dei due applicativi per Macintosh, spiegando ed esemplificando particolari tecniche di disegno e di gestione dei testi, sempre nell'ottica di un uso integrato dei due programmi. Il libro è riccamente illustrato con immagini prodotte seguendo fedelmente i consigli del testo, così da offrire ai lettori il risultato grafico di ogni sequenza di operazioni. 192 pagine, 20.000 lire.

Compilare e spedire il tagliando qui sotto a *Applicando*, Editronica Srl., Corso Monforte 39, 20122 Milano

Sì! Inviatemi subito, senza aggravio di spese postali, il o i libri contrassegnati con una crocetta.

- □ Il Basic e gli Apple II in pratica. 28.000 lire.
- □ Il manuale ProDOS. 25.000 lire.
- □ Programmazione umanizzata in Applesoft. 21.000 lire.
- □ Grafica e animazione con gli Apple //. 17.000 lire.
- □ Il Basic Applesoft. 19.000 lire.
- □ Il Multiplan per il Macintosh. 26.000 lire.
- □ Il Basic Microsoft. 38.000 lire.
- □ Guida al Macintosh. 22.000 lire.
- □ Il manuale MC68000. 16.000 lire.
- □ Come usare MacWrite e MacPaint. 20.000 lire.
- □ Genitori nell'era del computer. 19.000 lire.
- □ Computer Graphics. 39.000 lire.
- □ Pascal. Guida per programmatori. 29.000 lire.

Cognome .... Nome ....

Via .... Cap ....

Città .... Prov. ....

Scelgo la seguente formula di pagamento:

□ allego assegno di L. .... non trasferibile intestato a Editronica srl.

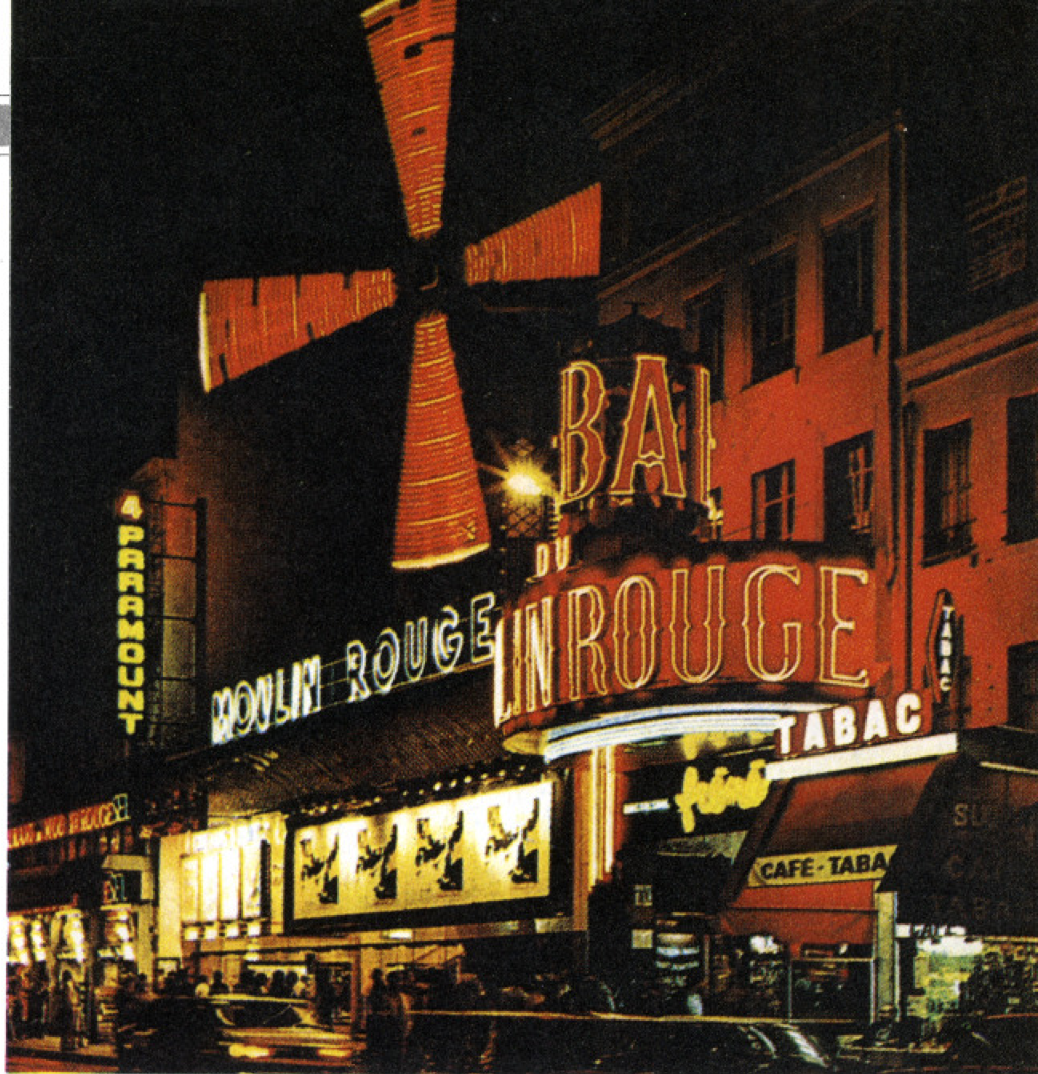
□ allego ricevuta versamento di L. .... sul cc/p n. 19740208 intestato a Editronica srl - Corso Monforte, 39 - 20122 Milano

□ pago fin d'ora l'importo di L. .... con la mia carta di credito BankAmericard N. ....

scadenza .... autorizzando la Banca d'America e d'Italia ad addebitarne l'importo sul mio conto BankAmericard.

Data .... Firma ....

Termina la prima parte del corso di francese (le prime lezioni sono state pubblicate nei precedenti due numeri di *AppleDisk*). La nuova versione del floppy di *AppleDisk*, registrato su entrambi i lati, ha permesso di raccogliere in un unico disco tutta la sezione sui pronomi, proponendo le cinque lezioni gestite da un solo menù.



L'ultimo pronome

Nel corso sono stati trattati i vari utilizzi dei pronomi nella lingua transalpina con lezioni, verifiche pratiche e test veri e propri. Dal prossimo numero di *AppleDisk* verrà proposta invece la sessione sui verbi.

Il procedimento è analogo per tutte le lezioni ed è identico a quello dei numeri precedenti. Lanciato il programma dal menù di *AppleDisk* , dopo una breve videata introduttiva, viene proposto il menù principale con le cinque lezioni da trattate. Ognuna presenta un sottomenù con tre possibilità: assistere alla lezione, passare subito al test, uscire dal programma. La lezione consiste in brevi commenti in grafica sulle regole generali da seguire nei casi contemplati dalla lezione stessa che, nelle ultime tre lezioni, sono: frasi nel passato composto, l'uso delle particelle pronominali Y e EN, l'uso dei doppi pronomi in tutti i tempi. Durante la lezione vengono visualizzati alcuni esempi degli argomenti trattati seguiti da un test di pratica. Questo test preliminare consiste in una serie di dieci domande a tre diversi livelli. In ogni momento, con la pressione del tasto H, si può accedere alla videata di Help nella quale sono elencati tutti i pronomi e le regole generali da seguire per l'argomento specifico di ogni lezione.

La procedura per rispondere alle domande è la stessa da seguire per il test vero e proprio: usando le frecce di direzione ci si sposta all'inizio di ogni parola che compone la frase come una specie di tabulatore. Una volta posizionati prima della parola che deve seguire il pronome lo si batte in lettere maiuscole premendo poi, per confermare, il tasto Return.

In queste ultime tre lezioni verrà anche chiesto se al verbo bisogna fare delle aggiunte che devono essere sempre digitate in lettere maiuscole e complete di apostrofo dove necessario. Dove non è necessario approntare modifiche al participio passato, sarà sufficiente battere il tasto Return alla richiesta dell'input. Per la lezione cinque, che tratta l'uso dei doppi pronomi, si dovranno digitare gli stessi in lettere maiuscole e separati da uno spazio dove necessario.

Completata la risposta, il paziente Apple II nelle vesti di insegnante vi dirà se la risposta è corretta.

Terminata la pratica, si passa al test. Come già detto la logica di inserimento da seguire è la stessa, le uniche differenze riguardano il menù di Help, al quale non è ovviamente possibile accedere, e le istruzioni di inserimento che non vengono visualizzate. Nel test le risposte esatte verranno mostrate tutte insieme al termine, quando il programma dirà quante risposte sono corrette e darà il suo benestare per passare alla lezione successiva o, nel caso dell'ultima sessione, apporrà il sigillo sul diploma finalmente conseguito. ■

Lettere

Compilare con successo

Sono un fedele lettore di *Applicando* e di *AppleDisk*, che ho acquistato fin dal primo numero. Ho avuto qualche problema nella compilazione di alcuni programmi di *AppleDisk* usando il compilatore Tasc, versione 2.0. Infatti seguendo il vostro consiglio ho compilato il programma totocalcio con successo.

Ho cercato pertanto di compilare altri programmi ma non ci sono riuscito poiché il Tasc segnalava degli errori. Per esempio nella compilazione di Freu segnala errore alla linea 5 e in cerca parole alla linea 700 nonostante avessi dichiarata intera la variabile N, sulla falsariga di quello che avevate consigliato per totocalcio. Vi chiedo pertanto se è possibile compilare questi programmi con la versione in mio possesso e in caso affermativo come si può fare. Inoltre vorrei invitarvi ad aggiungere alcune note su come debbano essere compilati i programmi più grossi o lenti scritti in Applesoft di prossima pubblicazione.

Mi rendo conto che questo richiede un lavoro supplementare e che forse una simile richiesta esula dagli scopi che si era prefissi *Appledisk*. Ma ritengo che una simile iniziativa rientri perfettamente nell'ottica di Editronica, che ha sempre svolto un notevole lavoro divulgativo e di aiuto agli utenti Apple.

E' importante un aiuto nella compilazione per chi non è molto esperto nelle tecniche di programmazione. Infatti la compilazione di programmi in Applesoft potrebbe far parzialmente superare lo svantaggio della lentezza degli Apple II che non sono certamente velocissimi, specialmente se paragonati a personal o anche a certi home computer più moderni.

Mario Ferrari
Modena

Il Tasc è un discreto, forse l'unico, compilatore per programmi in Basic in ambiente DOS 3.3, tuttavia ha un certo numero di limitazioni come spiegato nel manuale del compilatore stesso, a pag. 31 e successive. Tra queste limitazioni è compresa quella di non accettare dimensionamenti di matrici, in modo libero ovvero identificate da una variabile alla quale corrisponde un valore non preciso, ma definito durante lo svolgimento del programma in base ad alcune scelte fatte dall'utente stesso. Questo è il caso del programma Cerca Parole: occorre sostituire la variabile N con un valore numerico.

Altra limitazione (vedi pag.50 del manuale) è quella che alcune istruzioni richiedono parametri integer come CHR$, COLOR=, DRAW, HCOLOR=, ECC.

Tuttavia una soluzione all'errore segnalato a linea 5 del programma FREUD con l'istruzione COLOR=, può essere quella di sostituire l'istruzione stessa con POKE 48, n dove n = numero del colore scelto moltiplicato per 17.

Per quanto riguarda l'indicazione delle istruzioni relative alla compilazione dei programmi da noi pubblicati su Appledisk, *esula come lei sottolinea dall'ottica della rivista stessa; non è detto però che vengano riportate sulla rivista* Applicando *nell'apposita rubrica Applihelp, delle istruzioni generiche indirizzate alla compilazione di programmi con particolari difficoltà.*

ARRETRATI APPLEDISK

AppleDisk 1
Stampamanifesti (striscioni come vuoi, lunghi quanto vuoi)
Automenù (menù su misura per i tuoi programmi)
Combat (la battaglia dei giganti)
Dieta (cosa mangiare, giorno per giorno)
Investire (un consulente finanziario sullo schermo)

AppleDisk 2
4 operazioni (ripassarle è bello, se diventa un gioco)
Oroscopo (che cosa sanno le stelle di te? Che cosa sai tu di loro?)
Summergame (meduse e paesaggi acquatici per il gioco della sopravvivenza estiva)
Tintarella (vellutata, preziosa, ambrata: l'abbronzatura con il computer per la tua estate al mare)
Test (ce l'hai la stoffa per emergere in azienda? Scopri quanto sai rischiare pur di vincere)

AppleDisk 3
Campionato (tutti i dati del pallone)
Totocalcio (sistema milionario)
Oceano (alta strategia per la guerra in mare aperto)
Dattilografi (dieci dita a occhi chiusi con un gioco)
Decisioni (prendere a video quelle importanti)

AppleDisk 4
Super data base (archivio intelligente)
Othello (un grande maestro, per un grande avversario)
Stipendio (per conoscere il netto, il lordo o il costo aziendale)
Misure (un convertitore automatico per tutti gli usi)
Stress (quanta vita consumi?)

AppleDisk 5
Gran dama (scacchiera intelligente per partite da campione)
Biblioteca (catalogo e prestiti sotto controllo)
Mutuo (mese per mese, interessi e rate calcolati e stampati)
Cercaparole (lettere in libertà per parolare senza direzione)
Calendario (perpetuo e automatico)

AppleDisk 6
Denaro (quanto vale, quanto valeva)
Cocktail (quello giusto al miomento giusto)
Traduttore (automatico e poliglotta)
Dischetti (duplicarli presto e bene)
Solitario (autosfida con le carte)

AppleDisk 7
Black Jack (campioni con le carte)
Psicoanalisi (sul lettino del dottor Freud)
Tanti auguri (buon compleanno con la musica e la torta)
Meteo II (scoprire da soli che tempo farà)
Film (un database per sceglierli)

AppleDisk 8
Super grafici (con il soft plotter basta la stampante)
Scacchi (un maestro straordinario per partite da campioni)
Tassi e sconti (il potente financial per gestire i tuoi interessi)
Dov'è la luna (tutti i dati sullo schermo secondo per secondo)
Database (un archivio intelligente per negativi e foto)

AppleDisk 9
Finanza (rateizzazione, interessi e ammortamenti)
Corso di francese (insegna, interroga e corregge)
Roulette (l'intramontabile fascino, del gioco d'azzardo)
Calcolatrice (multifunzionale con sei memorie)

AppleDisk 10
Ticket (inviti e biglietti pronti e stampati)
Banca (gestione perfetta del conto corrente)
Francese (seconda parte del corso)
Oregon (sul carro dei pionieri)
Leasing (quanto costa? Quanto conviene?)

AppleDisk

Cinque programmi al mese...più dieci dischetti gratis*

Abbonati. Se ti abboni subito, AppleDisk non costa più nulla. Una confezione di dieci dischi vergini è infatti il regalo di AppleDisk agli abbonati. Dunque...

***per chi si abbona subito, i dischetti vergini e il portadischetti sono compresi nel prezzo dell'abbonamento.**

Per sottoscrivere l'abbonamento a AppleDisk e ricevere dieci numeri della rivista con dischetto programmi, più una scatola con dieci dischi vergini, basta compilare e spedire subito questo tagliando a Editronica Srl, Corso Monforte 39, 20122 Milano

Sì, mi abbono a AppleDisk.
Speditemi subito (senza alcun aggravio di costi) la confezione con dieci dischetti vergini riservata agli abbonati. Riceverò inoltre dieci numeri di AppleDisk, completi di disco programmi, direttamente al mio indirizzo.

❒ Accludo assegno intestato a Editronica Srl di lire 150.000

❒ Accludo ricevuta di versamento di lire 150.000 sul c/c postale n. 19740208 intestato Editronica Srl.

❒ Desidero fattura. Il mio Codice fiscale/Partita Iva è ....

Cognome .... Nome ....

Indirizzo ....

Cap .... Città .... Prov. ....

❒ Desidero gli arretrati n°.............................. a L. 15.000 ciascuno. Accludo assegno intestato a Editronica Srl.